

Tec apoya a Hapervil, un videojuego de terror psicológico



©2018 Hapervil® Brian Camacho. ALL RIGHTS RESERVED

Carlos Jiménez | Campus Querétaro

Alberto Olguín, mejor conocido por su nombre artístico *"Blade Blackwood Spencer"*, estudiante de la Licenciatura en Animación y Arte Digital es colaborador del desarrollo visual y arte conceptual de **Hapervil**. El videojuego nos lleva por el mundo del género de horror psicológico, con fuerte inspiraciones de grandes videojuegos del género como son Silent Hill y Resident Evil.

La narrativa de la historia de Hapervil, el jugador podrá seguir la vida de **un niño de 9 años llamado Wil** que será abandonado en un misterioso orfanato. Ahí se encontrará a una niña llamada **Amaya**, juntos tratarán de escapar y hacer frente a los horrores que encontrarán en el orfanato.

Nos sentamos a platicar con Alberto sobre su destacada participación en este proyecto.

CONECTA ¿Cómo surge Hapervil?

Alberto O. Surge con la idea de crear un juego de terror mexicano. Su director, desarrollador y productor Brian Camacho deseaba crear un juego sin los clichés de un típico videojuego mexicano, en donde se sobreexplota la cultura, demostrando que se tiene el potencial para estar al nivel de empresas de videojuegos estadounidenses. En solitario Brian desarrolló el juego por poco más de 3 años y a quien Blade se le uniría más tarde como director de arte. La temática del juego surge de jugar con los miedos del jugador, inspirado en los clásicos juegos de terror como Resident Evil y Silent Hill.



/>>

¿Cómo es el modo de juego?

Hapervil, nombre del pueblo donde se desarrolla la historia, es un juego que mezcla el survivor horror, puzzle y aventura.

En este, encarnarás a un niño de 9 años, Wil, que tras ser abandonado en un misterioso orfanato tendrá que hacer frente y sobrevivir a los peligros que allí residen con la ayuda de una pequeña niña, Amaya, quien recientemente acaba de ser abandonada. Ambos buscarán la manera de escapar y encontrar un nuevo hogar.

El juego no consta de niveles o puntuaciones, por el contrario, gracias a la implementación de una IA (Inteligencia Artificial) el juego evaluará tu desempeño e incrementará la dificultad conforme transcurre la historia, sin embargo, si el juego detecta que no está siendo un reto para ti, recurrirá a otros métodos para hacer que esto se vuelva una pesadilla.

¿Cuándo y para que consolas estará disponible Hapervil?

Actualmente se encuentran en la etapa de fondeo, del 3 de septiembre al 8 de octubre del presente año, una vez recabada la meta se estima que este listo para inicios de noviembre del 2019, estando disponible para PC y se estima que con lo recaudado se vuelva multi-plataforma para las consolas PS4, XboxOne.



/>>

En el siguiente video podrás conocer más sobre el videojuego **Hapervil**.

El videojuego se encuentra en una etapa para juntar fondos a través de [Kickstarter](#) donde podrás conocer más sobre el objetivo del proyecto.